

und dessen Gesicht kaum zu erkennen ist. Nur ein Kenner der entsprechenden Bilderserie konnte wissen, dass es sich dabei um die Nazi-Größe Heydrich handelte. Dessen war sich natürlich bis dahin niemand bewusst gewesen. Für die spätere Veröffentlichung als PDF wurde das Bild ausgetauscht.

Danach erschien Band V der „Cthuloide Welten Bibliothek“: *Zeitlose Ängste* mit vier Abenteuern, drei davon mit vorgefertigten Charakteren.

Es folgte *Expeditionen – ins Herz der Finsternis*, ein Abenteuerband mit fünf Szenarien rund um das Thema Expeditionen sowie einem kleinen Quellenteil. Der Band war sehr gut nachgefragt und alsbald ausverkauft.

Im Herbst wurde *Arcana Cthulhiana* veröffentlicht, ein Quellenbuch über Magie und magische Rituale. Zu jedem Zauberspruch aus dem Cthulhu-Regelwerk gab es eine konkrete Ritualbeschreibung.

Der Höhepunkt war dann die Veröffentlichung von Cthulhu NOW. Es handelte sich hierbei um eine vollständige deutsche Eigenentwicklung, letztlich als Reaktion darauf, dass *Delta Green* nicht für eine deutsche Ausgabe zu bekommen war. Hiermit sollte das Spiel in der Gegenwart ermöglicht werden, das Buch enthielt gleich mehrere Abenteuer zum Einstieg in den Spielhintergrund. Die Bebilderung und das Layout stellten die Redaktion vor gewisse Herausforderungen – schließlich konnte der professionelle Künstler Jens Weber für beides gewonnen werden, der aus Begeisterung für das Projekt einstieg. Es verkaufte sich ganz ausgezeichnet, sodass fünf Jahre später eine zweite, überarbeitete Auflage erscheinen sollte.

2007 – ein vielseitiges Jahr

Mit *Tage des Mondes* erschien zunächst der dritte und letzte Abenteuerband zum Hexer von Salem. Trotz der niedrigen Preise der Abenteuerbände verkaufte sich der Spielhintergrund insgesamt nicht gut genug. Der Versuch, hiermit in die Buchhandlungen zu kommen, dadurch höhere Verkäufe zu erzielen und neue Kunden für das Rollenspiel zu begeistern, schlug letztlich fehl. Leute, die gerne Bücher lesen, sind eben noch nicht unbedingt auch für Spiele oder sogar Rollenspiele zu gewinnen. Die Zielgruppe für Rollenspielverlage sind offenbar doch hauptsächlich Menschen, die gerne Spiele machen, und nicht so sehr reine lesende Konsumententypen. Ähnliche Erfahrungen machte Jahre später der Verlag Ulisses mit seinem John Sinclair – Abenteuerspiel. Auch hier gelang es nicht, nennenswerte Teile der großen Anhängerschaft der Heftromane fürs Rollenspiel zu gewinnen.

Mit *Dementophobia – Wahn & geistiger Verfall* erschien ein Quellenband über das Thema Wahnsinn und seine Behandlung, dem drei Abenteuer beigegeben waren. Ziel war es, Wahnsinn als ernstes Thema aufzubereiten und Spielern damit die Möglichkeit zu geben, mit der oft anzutreffenden witzigen und albernen Darstellung von Wahnsinn am Spieltisch aufzuräumen, die mehr als Gag wahrgenommen wird und dem Thema nicht gerecht wurde.

Außerdem erschien mit *Niemandsland – Grabenkrieg & Heimatfront* ein Quellenbuch zum Ersten Weltkrieg, das auch drei Abenteuer enthielt. Es ging hier darum, für (meist männliche) Investigatoren in den 1920ern einen Hintergrund zu schaffen. Diese kommen schließlich nicht aus dem Nichts, sondern haben oft traumatische Erlebnisse im Weltkrieg gemacht. Mit diesem Buch wird ein Beginn der Charakterentwicklung schon in den Jahren vor den 1920ern ermöglicht.

Für NOW erschien mit dem Abenteuerband *Unfassbare Mächte* die Übersetzung des preisgekrönten Buches *Unseen Masters* von Chaosium.

Für die „Cthuloide Welten Bibliothek“ erschienen wiederum zwei Werke, mit denen diese Produktlinie allerdings auch endete: Bei *Geheimnisvolles Marokko* (Band VI) handelte

es sich um die überarbeitete Fassung der MULA („Miskatonic University Library Association“) Monografie *Mysteries of Morocco* von 2004, der noch eigene Abenteuer beigegeben wurden. Das Buch gefiel Chaosium so gut, dass es 2008 eine eigene Überarbeitung der Monografie als *Secrets of Morocco* herausbrachte. *Todesangst* (Band VII) war ein Abenteuerband mit zwei Szenarien für NOW. Besonders hervorzuheben ist die multimediale Verknüpfung – so wurde für eines der enthaltenen Abenteuer sogar eine eigene (fiktive) Internetseite einer Punkband eingerichtet, die im Abenteuer eine Rolle spielt, es wurde von der Rollenspielmusiktruppe *Erdenstern* ein Punksong eingespielt, den es auf der fraglichen Webseite kostenlos zum Download gab und für das zweite Abenteuer im Band nahm *Erdenstern* mit einem kleinen Mädchen, das hoffentlich nicht davon traumatisiert wurde, ein Audio-Tagebuch als Handout auf. In diesem Jahr erschien außerdem eine Neuauflage des Regelwerks: *Spieler-Handbuch 2. Edition* und *Spielleiter-Handbuch 2. Edition*. Inhaltlich und in Bezug auf die enthaltenen Abenteuer waren die Bücher gegenüber der Voraufgabe bearbeitet worden. Begleitend erschien ein neuer *Spielleiter-Schirm*, der gegenüber seiner vergriffenen Vorversion ein neues Abenteuer enthielt.

2007 zog die Cthulhu-Convention auf Burg Rieneck in Nordfranken um. Als neues Veranstalterteam fanden sich die Macher der Conventions „Hannover Spielt“ und „Auf den Inseln“. Das Konzept war sehr viel bodenständiger als bisher, es ging zentral ums Spielen und Beisammensein; ein extravagantes Rahmenprogramm als „Irrenanstalt“ oder „Narrenball“ gab es nicht. Dafür bestach die Veranstaltung über die folgenden Jahre durch eine besonders professionelle, reibungslose und in sich ruhende Organisation – sie etablierte sich als „Familientreffen“ der Cthulhu-Szene.

2008 – Es geht in die USA

Das Jahr begann im Januar mit einer eintägigen Cthulhu-Convention in Berlin, organisiert von Corvin Jordan aus dem Cthulhu-Stammtisch Berlin heraus. Eines der Highlights war eine Ausstellung von Kostja Kleve, der seine Cthulhu-Requisiten und Handouts präsentierte, die er über die Jahre für die verschiedensten Publikationen geschaffen hatte, beispielsweise für *Malleus Monstrorum*.

In diesem Jahr erschien die 2. Auflage von *Necronomicon – Geheimnisse des Mythos*, leicht überarbeitet und erweitert. Ebenfalls überarbeitet und erweitert erschien die 2. Auflage von *Malleus Monstrorum*. Diese Überarbeitung war allerdings massiv; vor allem wurden nunmehr sämtliche Kreaturen aufgenommen, die in Cthulhu-Publikationen bis zu diesem Zeitpunkt jemals vorgekommen waren, und außerdem auch alle in cthulhoiden Erzählungen beschriebenen Wesenheiten. Das Buch war vom Umfang her ein echter Hammer von etwa 500 Seiten.

Auch wenn Kämpfe in CTHULHU ausgesprochen tödlich sein können und nicht unbedingt im Mittelpunkt stehen, wünschte man sich bei Pegasus ein Waffen-Handbuch. Als Autor wurde Hans-Christian Vortisch gewonnen, ein ausgewiesener Experte, der auch in englischer Sprache für andere Rollenspiele schon eine Vielzahl von Büchern – immer zum Thema Waffen – veröffentlicht hat. Das *Waffen-Handbuch* präsentierte 1.328 Waffen in Text und Bild, mit Spielwerten versehen.

Terra Cthulhiana war ein echtes Quellenbuch, durchaus auch ein Schwergewicht, das von seiner Dicke her optisch nur hinter dem oben genannten *Malleus Monstrorum* zurückstehen musste. Das Buch beschrieb diverse real existierenden mystischen Orte sowie auch fiktive cthulhoide Orte, jeweils versehen mit Karten und zahlreichen Ansätzen für Abenteuer.

2008 wollte die Redaktion einen neuen „Spielplatz“ für die Spielrunden im deutschsprachigen Raum eröffnen – nämlich die USA in den 1920ern, genauer gesagt Lovecraft

Country. Dabei handelt es sich um die klassischen Orte, an denen Lovecrafts bekannteste Erzählungen spielen (Arkham, Innsmouth, Dunwich, Kingsport). Als Einstieg erschien mit *USA – Großmacht unterm Sternenbanner* ein Quellenbuch für die 1920er, das allerdings von den Rezensenten nicht gut aufgenommen wurde, weil es sich überwiegend um ein Geschichtsbuch ohne konkreten Spielbezug gehandelt habe. Die Redaktion der „Städtebände“ lag regelmäßig in Händen von Christopher Lang, der zwischenzeitlich die Nachfolge des ausgeschiedenen Redakteurs Ingo Ahrens angetreten hatte. Auch Matthias Oden war inzwischen andere Wege gegangen. Seinen Platz in der Redaktion sollte Sebastian Weitkamp einnehmen. Aufgrund der Fülle an jährlichen Produktionen bestand die Redaktion ja zu dieser Zeit regelmäßig aus sechs Personen.



2009 – Das Jahr der Diversifizierung

Der Einstieg ins „Lovecraft Country“ selbst wurde nun mit *Arkham – Hexenstadt am Miskatonic* gemacht. Es handelte sich um die Zusammenführung mehrerer bei Chaosium erschienener Werke zu einem schwergewichtigen Wälzer, der die legendäre Stadt ausführlich beleuchtete. Passend zu dem Quellenbuch erschien mit *Grauen in Arkham* ein Abenteuerband, der sieben Abenteuer enthielt.

Die weiteren Veröffentlichungen in diesem Jahr beschäftigten sich dann mit den Traumlanden, NOW und Cthulhu im Mittelalter. Es zeigte sich später, dass die Auffächerung der Publikationslinie auf so viele verschiedene Themen ihre Tücken hatte, weil dadurch die Zahl der Publikationen pro Spielhintergrund natürlich insgesamt litt.

Die Traumlande war immerhin universell nutzbar, da man in diese fantasyartige Traumwelt aus jeder Epoche und Region der Erde eintauchen kann. Es handelte sich um eine Übersetzung der aktuellen Originalvorlage von Chaosium, der ein neues Abenteuer beigegeben wurde. Diese war gegenüber den früheren Auflagen stark erweitert und verbessert worden, sodass *Die Traumlande* auch keineswegs mit der gleichnamigen Box von Laurin aus dem Jahr 1990 identisch war. Das Buch erschien in hochwertiger Aufmachung als limitierte Auflage – und war bereits nach wenigen Wochen ausverkauft. Diese für den Verlag positive Erfahrung führte dazu, dass es in den folgenden Jahren immer wieder einmal eine limitierte Publikation gab.

Für NOW erschien *Verschlusssache – Handbuch für Ermittler*. Dieses Quellenbuch richtete sich nicht nur an Spielleiter, sondern auch an die Spieler, die hier alles vorfanden, um einen Investigator in der Gegenwart zu spielen. Das Buch verkaufte sich allerdings nur schleppend, obwohl es sich um eine aufwändige rein deutsche Eigenentwicklung handelte.

Es zeigte sich, dass NOW insgesamt nicht gut genug angenommen wurde. Darüber täuschten die guten Absätze des Grundregelwerks hinweg, das sich möglicherweise viele Leute nur aus allgemeinem Interesse zugelegt hatten, denn alle anderen Bücher für NOW blieben unverhältnismäßig lange im Lager liegen. Das galt auch für die Kampagne *Nocturnum*, deren ersten beiden Bände 2009 erschienen. Es handelte sich um die Übersetzung der bei Fantasy Flight

Games erschienenen gleichnamigen englischsprachigen Kampagne.

Schließlich erschien auch noch *Mittelalter – Die dunklen Jahre*. Die Konzeption dieses Werkes war schon fünf Jahre zuvor begonnen worden. Ziel war es, Fantasy-Rollenspieler verstärkt für CTHULHU zu interessieren, auch indem man die Autoren für dieses Buch aus den Reihen von Fantasy-Systemen (hauptsächlich DSA) rekrutierte. Letztlich gab es aber wegen verschiedener Unzuverlässigkeiten viel Ärger und Stress, bis schließlich Heiko Gill die undankbare Aufgabe übernahm, das Buch nun endlich zu einem Abschluss zu bringen, was ihm zuverlässig gelang. Leider ging auch diese Rechnung am Ende nicht auf; das Mittelalter wurde als Spielhintergrund insgesamt nicht sehr gut angenommen. Für die Redaktion bestand das Problem auch darin, dass man selbst nur Cthulhu-Experten, aber keine Mittelalter-Experten in seinen Reihen hatte, und die Mitarbeiter von Fantasy-Systemen möglicherweise Ahnung vom Mittelalter hatten, aber nicht von CT-

HULHU. Es war daher recht bald absehbar, dass man auch bei guten Verkaufszahlen Schwierigkeiten gehabt hätte, einen regelmäßigen Publikationsausstoß zu gewährleisten.

2010 – Auf in die Berge des Wahnsinns

Zunächst wurde die *Nocturnum*-Kampagne mit Band 3 (*Letzte Tage*) abgeschlossen.

Und es ging auch mit „Lovecraft Country“ weiter: Es erschien der Quellenband *Innsmouth – Küstenstadt am Teufelsriff* mit sechs Szenarien und dem dazugehörigen Abenteuerband *Sturm auf Innsmouth* mit noch einmal fünf Abenteuern. Mehrere der Abenteuer waren Eigenentwicklungen, während der Großteil des Materials aber aus dem Englischen übersetzt werden konnte.

Die USA wurden als Spielhintergrund außerdem mit dem Quellenband *New York – Im Schatten der Wolkenkratzer* weiter ausgebaut, der auch drei Szenarien enthielt. Es handelte sich überwiegend um eine Übersetzung von *Secrets of New York*, der aber verschiedene Inhalte, insbesondere zum organisierten Verbrechen der 1920er in New York, und drei eigene Abenteuer beigegeben wurden.

Für die 1920er in Europa erschien mit *Wien – Dekadenz & Verfall* ein Städteband, der auch zwei Abenteuer enthielt. Es handelte sich um eine vollständige deutsche Eigenentwicklung, und der Band wurde in den Kritiken gefeiert. Dies war ein Hinweis darauf, dass der deutschsprachige Raum in den 1920ern offenbar als Spielhintergrund für

die meisten Spieler noch immer am interessantesten war. Rückblickend muss man sagen, dass die Diversifizierung in 1920er Deutschland/Europa, 1920er USA, NOW, Mittelalter, Hexer von Salem und später auch Gaslicht (Cthulhu in den 1890ern) zwar einen großen Charme hinsichtlich der Angebotsvielfalt hatte, sich aber nicht günstig auf die Verkaufszahlen auswirkte. Am besten liefen immer die 1920er, und hier insbesondere Deutschland/Europa als Schauplätze.

Als ganz besonderer Höhepunkt erschien 2010 die Kampagne *Berge des Wahnsinns*. Diese beschrieb in drei Bänden eine Expedition in eben jene legendären Berge in der Antarktis. Es handelt sich um eine von dem Originalautor für die deutsche Version völlig neu verfasste Ausgabe von *Beyond the Mountains of Madness* (bei Chaosium 1998 erschienen), die erheblich umgeschrieben und außerdem noch mit Zusatzabenteuern aus deutscher Feder versehen wurde. Begleitend zur Kampagne erschien außerdem ein Handoutpaket, das „Expeditionspack“. Aufgrund einer pessimistischen Schätzung der Verkaufszahlen seitens des Verlags wurde dieses zunächst nur in einer kleinen Auflage hergestellt. Dies führte dazu, dass mehrere Handouts aus Kostengründen nicht mit aufgenommen wurden; diese erschienen wiederum als Fan-Produktion zum Selbstkostenpreis limitiert auf 100 Stück, die nur über die Webseite „Cthulhus Ruf“ zu beziehen waren. Außerdem komponierte *Erdenstern* eigens für die Kampagne eine Soundtrack-CD, die die wesentlichen Stationen der Kampagne nachzeichnete und auch generische Stücke – beispielsweise heulender Wind in der Antarktis – enthielt. Die CD ging auf eine Initiative von Frank Heller zurück – denn *Erdenstern* sind eigentlich keine Cthulhu-Fans. Er konnte sie jedoch für die Kampagne und dieses Projekt begeistern. Die Umsetzung erfolgte dann allerdings nicht zusammen mit Pegasus, sondern mit dem französischen Cthulhu-Hersteller Sans Detour, der die Kampagne zeitgleich herausbrachte. Es ist an dieser Stelle anzumerken, dass Sans Detour auch ansonsten immer wieder den Blick nach Deutschland richtete und über die Jahre mehrere der deutschen Bücher in einer übersetzten Fassung herausbrachte, so *Malleus Monstrorum*, *Necronomicon*, *Terra Cthulhi-ana* und *Dementophobia*.

2010 erschienen die ersten beiden Bände der Kampagne, nämlich *Band 1: Aufbruch in die Antarktis* und *Band 2: Die geheimnisvolle Stadt*.

2011 – Das Jahr der Neuauflagen

Der dritte Band der *Berge des Wahnsinns* (*Der dunkle Turm*) kam dann Anfang 2011 heraus.

In diesem Jahr wurde außerdem „Lovecraft Country“ mit *Kingsport – Alpträume im Nebel* (Quellentext und sieben Abenteuer) fortgeführt.

Mit *Kreuzzüge – Ritter im Heiligen Land* erschien ein Quellen- und Abenteuerband für das Mittelalter.

2011 war im Übrigen das Jahr der Neuauflagen. *Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre* erschien als 2. Edition mit zwei neuen Abenteuern und weiteren neuen Inhalten. *Cthulhu NOW* ging auch in die 2. Edition und enthielt ebenfalls zwei neue Abenteuer.

Schließlich kam auch noch die 3. Edition von *Spieler-Handbuch* und *Spielleiter-Handbuch* heraus, wobei auch hier neue Abenteuer aufgenommen wurden.

Christopher Lang und Julia Erdmann schieden zum Jahresende aus persönlichen Gründen aus der Redaktion aus. Ende 2011 gab Frank Heller das Amt als Chefredakteur an Heiko Gill ab. Er hatte seinen Ausstieg schon ein Jahr zuvor intern angekündigt, sodass ein geordneter und reibungsloser Übergang gewährleistet war. Der wesentliche Grund für sein Ausscheiden als Chefredakteur war die Änderung der Lebensplanung: Er wollte seine Freizeit wiederhaben und die gewonnene Freiheit in die Themen Haus

und Familie investieren. Dies bedeutete zugleich das Ende des Cthulhu-Email-Newsletters.

Auch das Magazin *Cthuloide Welten* wurde mit Ausgabe 21 eingestellt. Stattdessen erlaubte man mit dem Einverständnis von Chaosium einem Teil der Mitarbeiter der *Cthuloide Welten*, ein eigenes Magazin zum Selbstkostenpreis herauszubringen: *Cthulhus Ruf*. Die Frage, ob das nicht eine unzulässige Sublizenz sein könnte, wurde dadurch umgangen, dass eine Gewinnerzielung seitens *Cthulhus Ruf* ausgeschlossen wurde. Von 2012 bis 2016 erschienen bis zur planmäßigen Einstellung genau zehn Ausgaben dieses liebevoll aufgemachten Magazins, die die Begeisterung der Herausgeber widerspiegeln. Es gab außerdem einige Sonderveröffentlichungen, darunter das Abenteuer *Gatsby* und das *Große Rennen*.

Zur Verabschiedung von Frank Heller auf der Cthulhu-Convention 2011 erschien als Überraschung eine Sonderausgabe der *Cthuloide Welten*, die in Eigeninitiative des Cthulhu-Teams als „Festschrift“ für ihn erstellt worden war. Diese gab es ausschließlich auf der Convention zu erwerben, und ausschließlich den Exemplaren für die Mitarbeiter war ein Einlegeheft mit persönlichen Wünschen, Erinnerungen und Texten für den scheidenden Chefredakteur beigelegt.

In der Ära Frank Heller (seit 1999 Cthulhu-Mitarbeiter, seit 2001 Chefredakteur *Cthuloide Welten*, seit 2002 Chefredakteur der gesamten Cthulhu-Linie) wurden insgesamt 65 verschiedene Bücher, 21 Ausgaben *Cthuloide Welten* und 6 Ausgaben *Worlds of Cthulhu* veröffentlicht. Dabei ist nicht nur die Anzahl beeindruckend; vor allem wurden zahlreiche wegweisende und auch in Fremdsprachen veröffentlichte Quellenbücher produziert: Das deutsche CTHULHU war eine Zeit lang international gesehen ein kreativer Motor, auch über das englischsprachige Magazin *Worlds of Cthulhu*. Das deutsche CTHULHU stand zugleich für inhaltlich wie optisch hohe Qualität.

Frank Hellers Hauptverdienste liegen daneben in der Aktivierung der Szene: Das von ihm fast von Null aufgebaute Mitarbeiterteam umfasste zeitweise mehr als 100 Personen, und auf seine Initiative gehen die bis heute jährlich fortgesetzten Cthulhu-Conventions zurück. Viele Cthulhu-Macher und Fans haben sich überhaupt nur kennengelernt und zusammengefunden, weil er integrierend in die Szene gewirkt und alle zusammengebracht hat. Die heute bestehende Cthulhu-Fanszene wäre in dieser Form ohne Frank Heller nicht existent. Bis heute versteht er CTHULHU als Spiel „von uns, für uns“, bei dem sich jeder einbringen kann und soll – eine große Gemeinschaft von Gleichgesinnten, bei denen es keine scharfe Trennung zwischen „Macher“ und „Fan“ gibt.

Sein Nachfolger, Heiko Gill, empfahl sich als erfahrener Autor und vor allem Redakteur für den Posten. Insbesondere hatte er sich jahrelang durch zuverlässige, gute Arbeit ausgezeichnet und bewiesen, dass er Projekte stringent und erfolgreich abschließen konnte. Er betreute beispielsweise die Hexer von Salem – Reihe genauso professionell und engagiert wie die beiden Bände, die für den Spielhintergrund Mittelalter erschienen. Wie erwartet gelang es ihm, die Redaktion nahtlos weiterzuführen. Seit seiner Amtsübernahme erschienen bisher 25 gedruckte und 13 digitale („PDF-only“) Veröffentlichungen, sowie 15 digitale Sammlungen des „Cthuloide Welten Archiv“.

2012 – Neustart ins digitale Zeitalter

Die Redaktion bestand nun nur noch aus drei Personen – dem Chefredakteur Heiko Gill und den Redakteuren Jan Christoph Steines und Sebastian Weitkamp. Dies war aber unproblematisch, denn der Beginn der Amtszeit von Heiko Gill fiel mit einer Neukonzeption für CTHULHU zusammen, die seitens Pegasus ohnehin avisiert war, nämlich die deutliche Reduzierung der Anzahl der Printveröffentlichungen und gleichzeitiger Einstieg in den Markt für PDFs, die über die Internetplattform *Pegasus Digital* angeboten werden sollten. Für die Reduzierung der Zahl der Printveröffentlichungen spielten verschiedene Erwägungen eine Rolle. Nicht ohne Einfluss war, dass sich der Verlag Pegasus Spiele über die Jahre immer mehr in den Bereich der Brett- und Kartenspiele hinein ausgerichtet hatte, hier zunehmend erfolgreich war und darum inzwischen mit räumlich begrenzten Lagerkapazitäten zu kämpfen hatte. Das änderte sich erst 2014 mit dem Bezug eines neuen Verlagssitzes mit entsprechend vergrößertem Lager.

In diese Zeit fiel auch der Umzug des bis dahin auf einer eigenen Plattform selbständigen Cthulhu-Forums in das Forenportal von Pegasus Spiele. Dies sorgte bei einem Teil der Nutzer, die sich nun nicht mehr „zu Hause“ fühlten und erst einmal an die neue, generische Optik gewöhnen mussten, zunächst für Unmut. Das Forum bot jedoch eine bessere Software und Funktionalität und wurde schließlich akzeptiert.

Mit dem neuen Chefredakteur gingen auch einige konzeptionelle Änderungen bei den Abenteuern einher. So wurde aufgrund von Rückmeldungen aus dem Nutzerkreis das Konzept der „Karten als Illustrationen“ aufgegeben, sodass sich auch wieder rein schematische Karten wie Gebäudegrundrisse in den Publikationen fanden. Aufgegeben wurde außerdem die Wiedergabe von Spieltestberichten der Abenteurerautoren, die sich bisher immer vor dem Anhang einer Publikation befunden hatten, um dem Leser zu verdeutlichen, wie das Abenteuer in der Spielpraxis des Autors abgelaufen war. Die dort enthaltenen Hinweise für Spielleiter finden sich seitdem unmittelbar in den Abenteuern an den betroffenen Stellen.

Besonders erfreulich für die Nutzer der Cthulhu-Publikationen war, dass nun die Handouts der Abenteuer kostenlos in Dateiform bereitgestellt wurden. Zuvor gab es nur schwierig entzifferbare Handouts im Klartext in Dateiform zum Download, aber nicht die schön gestalteten Originale. Die Digitalisierung machte sich auch auf einem anderen Feld bemerkbar: Pegasus stieg – wie gesagt – in das Geschäft mit erwerbzbaren PDFs ein. Insbesondere sollten vergriffene Publikationen im Internet angeboten werden, aber es erschienen auch mehrere Werke als „PDF only“ – es gab sie also nie im Druck, sondern nur als PDF gegen Bezahlung.

Der Startschuss fiel mit relativ kurzem Material, das ursprünglich für *Cthuloide Welten* vorgesehen war: *Der Nachtexpress, Indien – Der Subkontinent in den 1890ern* und *Die Geheiligte Flamme von Bubastis*. Es folgten mit einem Umfang von jeweils rund 100 Seiten *China – Cthulhu im Reich der Mitte* (eine Regionalia-Beschreibung mit zwei Abenteuern), *Drei Tode in Lovecraft Country* und *In Nomine Tenebrae* (für Cthulhu im Mittelalter). Außerdem erschien das Einzelabenteuer *Die Nacht der Phantome* (für Cthulhu im Mittelalter). Es wurde also am Anfang kräftig damit experimentiert, welche Art von PDFs für die Spielrunden am interessantesten sein könnten.

In gedruckter Form erschienen dagegen nur zwei Bücher: Die Reihe „Lovecraft Country“ wurde mit *Dunwich – Grauen in den Hügeln* (Quellentext und sechs Abenteuer) abgeschlossen. Der Quellentext wurde gegenüber der englischen Vorlage völlig neu strukturiert und lieferte erstmalig eine „Spielweise“ für den Spielleiter, auf der er sich nach Belieben bedienen konnte. Dieses Konzept wird auch gern

als „Sandbox“ bezeichnet (was übersetzt „Sandkasten“ bedeutet und etwas albern klingen würde).

Ägypten – Altes Land der Pharaonen war ein in hochwertiger limitierter Auflage produzierter Quellen- und Abenteuerband über Ägypten in den 1920ern, der nichts mit der 20 Jahre zuvor bei Laurin erschienen Ägypten-Box zu tun hatte. Es handelte sich um eine deutsche Eigenproduktion. In der Endphase der Produktion von *Ägypten* fiel krankheitsbedingt von einem Tag auf den anderen Verlagsleiter und Cthulhu-Redakteur Jan Christoph Steines aus – und das letztlich für mehrere lange Monate. Die dadurch gerissene Lücke konnte nur durch viel Improvisation und „Learning-by-doing“ überbrückt werden. Auch wurden einige Entscheidungen bis zu dessen Rückkehr im Folgejahr verschoben, insbesondere alle Überlegungen zu einem Cthulhu-Crowdfunding-Projekt.

2013 – Das Jahr der Bestie

Im Zuge der Digitalisierung von vorhandenen Büchern war aus rechtlichen Gründen das Einverständnis der betroffenen Mitarbeiter erforderlich. Dafür sollte es entsprechende Honorarnachzahlungen geben. Dies fand fast flächendeckend Zustimmung im Cthulhu-Team, aber eben nur fast – und dieses „fast“ zog für die PDFs weite Kreise. Inhalte von Personen, die „Veto“ eingelegt hatten, konnten nicht als PDFs erscheinen. Dadurch wurden mehrere Bände komplett blockiert, bei anderen mussten einzelne Abschnitte entweder weggelassen oder neu geschrieben werden. Dies betraf auch zahlreiche Buchcover, da es zwischen dem Künstler Manfred Escher und dem Verlag letztlich zu keiner einvernehmlichen Einigung kam. Aus diesem Grund wurden zahlreiche PDFs stattdessen mit einem generischen Cthulhu-Titelbild versehen.

Durch die damit verbundene Trennung von Escher wurde über eine ganz neue Konzeption der Cover nachgedacht. Heiko Gill brachte den von ihm sehr geschätzten Künstler Mark Freier ins Spiel, dessen Bilder nun regelmäßig – eingebettet in einen von Ralf Berszuck entworfenen Rahmen – die Cover zieren. Der Gedanke hinter dem wiederkehrenden Motiv der Einrahmung war in erster Linie der optische Wiedererkennungswert im Ladenregal. Außerdem gab es ab jetzt eine farbliche Kennung bei der Farbkonzeption der Buchrücken: Regelwerke sind rot, Kampagnen braun und Quellen- und Abenteuerbände blau, Spielermaterial ist grün.

Auch in der Redaktion gab es eine Änderung: Nach seiner Genesung gab Jan Christoph Steines seinen Platz in der Redaktion an Daniel Neugebauer ab.

Gleich zu Beginn des Jahres erschien der Quellenband *Die Janus-Gesellschaft*. Der Ausgangspunkt lag einige Jahre zurück und hatte mit den Erfahrungen zu tun, die noch Frank Heller mit dem Buch *Golden Dawn* von Pagan Publishing gemacht hatte. In diesem für die 1890er geschriebenen Werk geht es darum, den Investigatoren die Mitgliedschaft in einer okkulten Vereinigung zu ermöglichen und spieltechnisch umzusetzen. In der Praxis erwies sich dies als großartige Möglichkeit, die Motivation von ganz unterschiedlichen Menschen zu erklären, warum sie gemeinsam auf Abenteuer ziehen: nämlich das gemeinsame Interesse am Okkulten und die Mitgliedschaft in derselben Vereinigung. Ein weiterer Vorteil waren bestimmte Mitglieder der Vereinigung, die man immer wieder auftauchen lassen konnte und die für eine konsistente Spielwelt sorgten. Schließlich motivierte die Spieler auch, dass man bei „Golden Dawn“ für bestandene Abenteuer Punkte bekam, mit denen man zwischen den Abenteuern „einkaufen“ konnte, nämlich beispielsweise bestimmte okkult geprägte Fähigkeiten steigern oder in den Rängen der Geheimgesellschaft aufsteigen konnte, um an mehr Geheimwissen zu gelangen. Etwas Ähnliches war zunächst mit der Janus-Gesellschaft auch geplant. Das Projekt ging durch mehrere

Hände, bis es schließlich bei Sebastian Weitkamp ankam, der es erfolgreich umsetzte. Der Band enthielt neben dem Quellenteil drei Abenteuer zum Einstieg.

Dann ging es digital weiter mit der Abenteuersammlung *Todbringende Artefakte* und insgesamt acht PDFs unter dem Markenzeichen „Cthuloide Welten Archiv“. Denn wenn es auch nicht zur Debatte stand, komplette Magazine digital wieder zu veröffentlichen, bestand doch eine große Nachfrage nach bestimmten Inhalten. Und so erschienen in diesem Jahr gebündelt alle Regionalia-Artikel, das Material zu Katzulhu und Cthulhu WildWest sowie mehrere Abenteuersammlungen.

Mit *Reisen – Passagen in den Tod* erschien dann erst zur SPIEL im Oktober ein Abenteuerband mit Reiseabenteuern. Die Intention war es, Zwischenabenteuer anzubieten, während die Investigatoren im Rahmen einer Kampagne von einem Ort zum anderen reisen.

Zeitgleich erschien der erste von drei Bänden der Kampagne, die Heiko Gill als seinen absoluten „Liebling“ bezeichnet: *Die Bestie 1: Präludium*. Diese Kampagne wurde bei Chaosium über die Jahre immer wieder in neuen Ausgaben veröffentlicht, in ihrer neuesten Fassung als *Day of the Beast* (1998). Eine frühere Fassung war bereits als *Die Bruderschaft des Tieres* 1991 bei Laurin erschienen. Die nunmehr veröffentlichte Version der Kampagne mit dem Titel *Die Bestie* ging aber weit über die englische Vorlage hinaus und bot nicht nur eine zeitgemäße Überarbeitung der bisherigen Abenteuer und Zusatzabenteuer an, sondern auch jede Menge zusätzliches Quellenmaterial zu den bereits Regionen.

Die Kampagne *Berge des Wahnsinns* war 2014 längst vergriffen, sodass beschlossen wurde, sie zum Gegenstand des ersten Cthulhu-Crowdfundings von Pegasus zu machen. Die Finanzierung war mehr als erfolgreich, sodass eine Gesamtausgabe der Kampagne in einem (einzigen) wahrhaft monumentalen Buch erfolgen konnte. Und dies in drei verschiedenen Ausführungen: „Normal“, „Deluxe“ und als „Foliant“. Außerdem wurde das Expeditionspack ebenfalls neu veröffentlicht. Von der Soundtrack-CD von Erdenstern waren ohnehin noch genug Exemplare übrig. In der PDF-Ausgabe der Kampagne mussten leider aus rechtlichen Gründen die Zusatzabenteuer aus deutscher Feder entfallen. Die Auslieferung erfolgte schließlich Anfang 2015.

Crowdfunding für CTHULHU hatte es allerdings vorher schon bei dem amerikanischen Mutterschiff Chaosium gegeben. Und das mit außerordentlichem Erfolg. Und das auch noch mit einer revolutionären Neufassung des Regelwerks. Zum ersten Mal in der Geschichte von CTHULHU wurde das Regelsystem in seinen Mechanismen geändert. Es blieb zwar eine Kompatibilität im Sinne einer Umrechnbarkeit erhalten, zum ersten Mal seit 1981 musste man tatsächlich neue Regeln erlernen, um nach dieser Edition spielen zu können. Was man einerseits als echten Nachteil für alte Hasen bezeichnen könnte, ist andererseits als Modernisierung eines antiquierten Systems zu sehen. Chaosium arbeitete also bereits an der 7th Edition. Dies ging einher mit dem Umstand, dass die aktuellen Regelbücher ausverkauft waren. Angesichts der zu erwartenden Änderungen wäre ein auflagenstarker Nachdruck nicht sinnvoll und eine kleine Auflage zu teuer gewesen, darum fielte Pegasus eine mutige Entscheidung: Bis zum Erscheinen der deutschen Edition 7 – an der mit Hochdruck gearbeitet wurde – sollten die PDFs der aktuellen Regelwerke kostenlos online gestellt werden. Die Downloadzahlen nahmen astronomische Ausmaße an und bestätigten den Erfolg der Entscheidung.

Ebenfalls kostenlos wurden mehrere Abenteuer online gestellt: *Der Preuße*, *Totholz* und Anfang 2015 auch noch *Willkommen in der Hölle!* Bei diesen handelte es sich ursprünglich um Support-Abenteuer, mit denen Interessierten auf Veranstaltungen wie Messen die aktuellen Produkte für CTHULHU (hier: *Die Janus-Gesellschaft*, *Reisen* und *Düstere Orte*) nahegebracht werden sollten. Auch diese erfreuten sich besonders großer Beliebtheit.

2015 – Die Edition 7 kommt

Zu dieser Zeit war die Zusammenarbeit mit Chaosium vor allem von einem geprägt: langen Sendepausen in der Kommunikation. Es erwies sich als äußerst zäh und zeitraubend, das notwendige Material für die Edition 7 zu erhalten. Dies änderte sich erst schlagartig, als es bei Chaosium im Frühsommer zu einem nahezu kompletten Austausch der Entscheidungsträger kam – plötzlich funktionierte nicht nur die Kommunikation ausgezeichnet, sondern insbesondere die Versorgung mit dem erforderlichen Material. Als hätte jemand einen Schalter von „Aus“ auf „Ein“ umgelegt ...

Bis dahin ereignete sich allerdings ein Kuriosum, denn ehe das neue Regelwerk überhaupt erscheinen konnte, wurden bei Pegasus bereits Abenteuer dafür veröffentlicht. Eigentlich war geplant gewesen, sofort flankierend zu den Regelwerken einige dünnere Abenteuerbände herauszubringen, damit neue Spielleiter sofort eine ausreichende Auswahl am Spieltisch haben. Dafür waren extra mehrere Abenteuer der *Cthuloide Welten* zurückgehalten und nach den Regeln der Edition 7 überarbeitet worden. Dies wohlgermerkt zu einem Zeitpunkt, zu dem es die Regeln noch gar nicht abschließend gab.

Wie dem auch sei – im Laufe des Jahres erschienen also *Die Priester der Krähen*, der sicherlich nicht nur zufällig aus dem

Der Foliant!

2014 – Cthulhu-Crowdfunding

2014 erschienen zunächst in kurzen Zeitabständen *Die Bestie 2: Die Träume des Nophru-Ka* und *Die Bestie 3: Der Tag der Bestie*. Bei Pegasus Digital wurde das „Cthuloide Welten Archiv“ mit sieben weiteren PDFs vervollständigt.

Als ein Höhepunkt erschien im Mai die deutsche Fassung von Chaosiums *Gaslight* unter dem Titel *Gaslicht*, allerdings vollständig überarbeitet und stark erweitert. Es handelte sich wiederum um einen hochwertig in limitierter Auflage produzierten Band. Flankierend wurden digital zwei Abenteuer für diesen Spielhintergrund veröffentlicht: *Der Schwarze Prinz* und *Viktoria-Kreuz*.

Mit *Düstere Orte* wurde zur SPIEL in Essen im Oktober ein Quellenband veröffentlicht, der typische Orte beschrieb, die in Cthulhu-Abenteuern zum Einsatz kommen können. Er bot mithin für den Spielleiter einen Baukasten und jede Menge Abenteuerideen an. Der Band war innerhalb rekordverdächtigter Zeit vergriffen!

gleichnamigen Abenteuer des amtierenden Chefredakteurs Heiko Gill und einem weiteren Abenteuer des Verlagsleiters, Jan Christoph Steines, bestand, sowie *Das Geisterschiff von Caerdon* und *Der tiefe Fall des Dr. Erben*. Es handelte sich bei diesen Neuveröffentlichungen nicht um reine Nachdrucke, sondern alle Abenteuer waren noch einmal überarbeitet und teilweise mit einer neuen Bebilderung, Handouts oder Karten versehen worden.

Und sie erschienen bereits im neuen Layout – denn für die Edition 7 sollte es auch rein optisch eine Änderung geben. Das neue Layout entwickelte Ralf Berszuck, der nun auch den Löwenanteil des Layouts übernahm. Es zeichnet sich ungeachtet aller stilistischen Änderungen insbesondere damit aus, dass der Bildhintergrund nun nicht mehr in Grautönen gehalten ist, sondern ein klares Weiß die Lesbarkeit der oft kleingedruckten Texte fördert.

Der Höhepunkt des Jahres war natürlich auf der SPIEL die zweibändige Veröffentlichung der Edition 7 des Regelwerks, als *Grundregelwerk* und *Investigatoren-Kompendium* in nicht limitierter und in wohlfeiler, limitierter Form. Damit war die deutsche Ausgabe die weltweit erste gedruckte Fassung. Es handelte sich um die reine Übersetzung von Chaosiums 7th Edition. Die Edition 7 hat mit dem bisherigen *Spieler- und Spielleiter-Handbuch* also nichts zu tun, es handelte sich um eine vollständige Neuauflage des Spiels. Während der Spielleiter bisher immer beide Bücher benötigte, braucht er nun lediglich das Grundregelwerk. Da beide Bücher nicht nur vollfarbig gestaltet waren, sondern vor allem auch zu einem unschlagbar günstigen Preis angeboten wurden, war klar, dass sie erfolgreich einschlagen würden. Es wurde auch ein Bundle angeboten, das einen exklusiven Spielleiterschirm enthielt, sowie „Investigatoren-Taschen“. Damit sollten sowohl ganze Spielrunden als auch Sammler angesprochen werden.

Während in den Jahren seit 2007 (mit einer Pause 2008) die Cthulhu-Convention, veranstaltet von den Machern von Hannover Spielt, jährlich auf Burg Rieneck in Nordfranken stattgefunden hatte, gab es in diesem Jahr stattdessen eine Convention auf Burg Hessenstein, die von den Machern von „Cthulhu Ruf“ organisiert wurde und den darauf anspielenden Namen „AnRUfung“ trug. Letztlich handelte es sich um denselben Teilnehmerkreis.

2016 – Zielrichtung „Spielermaterial“

Zu Anfang des Jahres erschien *Gangster – Unheimliche Unterwelt* zu eben diesem Phänomen in den USA in den 1920ern und 1930ern als Quellen- und Abenteuerband. Dieser Band beschränkte sich aber nicht auf eine Darstellung des Hintergrunds, sondern zielte auf „Investigatoren als Gangster“ ab. Aus diesem Grund erschien außerdem ein Auszug aus dem Quellenteil als Softcover, gezielt als Veröffentlichung für Spieler. Dies war der Startschuss für ein ganz neues Veröffentlichungskonzept: Es sollte nun verstärkt Material für Spieler erscheinen.

Dazu zählte natürlich das Charakterbogenset, dem das Begleitheft *Im Wandel der Zeiten* beilag. Damit sollte das Spiel im Mittelalter, im Gaslicht und den Traumlanden nach den neuen Regeln ermöglicht werden.

Außerdem erschienen im ersten Halbjahr neben dem regulären neuen Spielleiterschirm zwei weitere Softcover: *Feiertage der Furcht* (drei Abenteuer, davon eine letzte Überarbeitung aus den Cthuloide Welten) und *Upton Abbey* (vier Abenteuer). Mit *Königsdämmerung* erschien zudem eine direkte Übersetzung von Chaosiums Kampagne *Tatters of the King*, natürlich umgeschrieben auf die Edition 7. Das hierzu veröffentlichte Spieler-Softcover namens *Kampagnen-Tagebuch* vereinte auf 80 Seiten neben einigen wenigen Zusatzinformationen die Handouts und Karten (in der Version für Spieler) und ließ ausreichend Platz für eigene Aufzeichnungen der Spieler. Die Redaktion wurde durch Stefan Franck verstärkt, der letztlich den zum Jahresende ausscheidenden Daniel Neugebauer ersetzen wird. Das Cthulhu-Team umfasste nun aktuell etwa 40 Personen, die mehr oder weniger „rund um die Uhr“ beschäftigt sind.

2016 wurde zum letzten Mal eine „Cthulhu-Convention“ unter diesem Namen auf Burg Rieneck abgehalten. Der Stab wurde danach an die „Deutsche Lovecraft-Gesellschaft“ weitergereicht, die als eingetragener Verein aus den Reihen der Macher von *Cthulhu Ruf* hervorgegangen war und sich als Sprachrohr der Cthulhu-Szene quer über alle Bereiche versteht, die etwas mit dem Werk Lovecrafts zu tun haben.

Der Autor dankt Andreas Finkernagel, Charlie Krank, Ingo Martin, Michael Palm, Jürgen Pirner, Jan Christoph Steines, Mario Truant und Heiko Gill für die Interviews sowie Thorsten Erker für seine Unterstützung.



Komplettübersicht der Publikationen von Pegasus Spiele

Bereits 1986 erschien die erste deutsche Übersetzung von CTHULHU. Seit 1999 gibt es CTHULHU auf Deutsch bei Pegasus Press. Während der über 15-jährigen Erfolgsgeschichte wurden mehrere kleinere Regelüberarbeitungen, eine Reihe von reinen Quellenbänden, Material zu alternativen Settings und eine Vielzahl von Abenteuern veröffentlicht. Es gibt inzwischen Übersetzungen aller wichtigen amerikanischen Veröffentlichungen und noch viel mehr deutsche Eigenschöpfungen – von denen einige ihrerseits sogar als Übersetzungen in Amerika oder auch Frankreich erschienen. Viele inzwischen verlagsseitig vergriffene Publikationen sind heute als PDF wiederveröffentlicht worden. Aktuelle Informationen über das Verlagsprogramm von Pegasus sind auf der Webseite <http://www.pegasus.de/Cthulhu> zu finden. Es sollte sich auch unter den früheren Publikationen Material finden lassen, mit denen Spielleiter ihre Spielrunden bereichern können, wenn sie die Regeln der Edition 7 verwenden. Hierfür sind normalerweise lediglich die *Konvertierungsregeln* eine unerlässliche Arbeitshilfe.

Hinweise zur Darstellung:

- Bei den Abenteuern werden alle von den 1920er Jahren abweichenden Settings in Klammern genannt.
- Mit einem Sternchen (*) gekennzeichnete Abenteuer wurden zu einem späteren Zeitpunkt erneut veröffentlicht.

1999

H. P. Lovecrafts Cthulhu – Das Rollenspiel

„Die Großen Alten herrschten einst, lange vor dem Zeitalter der Menschheit, über diese Welt.

Erinnerungen an ihre gigantischen Städte und unheilvollen Plätze kann man noch heute finden – versteckt auf vergessenen Inseln im Pazifik, gebrannt in den verwehenden Sand der Wüsten und für die Ewigkeit eingeschlossen im Polareis.

Dereinst kamen sie von einer anderen Welt – nun schlafen sie tief im Dunkel der Erde, in den Tiefen des Meeres oder ...

Und wenn die Sterne die richtige, die wahre Konstellation zeigen, werden sie wiederkehren und erneut über diese Welt herrschen!“

Mit diesen Worten beginnt das erste Regelwerk für CTHULHU bei Pegasus Press. Es entspricht der amerikanischen 5th Edition und enthält vier Abenteuer:

- Der Spuk
- Am Rande der Finsternis *
- Der Wahnsinnige
- Blues für Marnie *

Wales – Wildes Land der Kelten und Geister

Das regnerische, harte, karge Land, geformt von sich ineinfließenden Gletschern, geformt auch von Kelten, Römern, Angelsachsen und den Kriegen zwischen ihnen, geformt von Kulturen, die kamen und gingen und deren Namen man nicht kennt.

Der erste Quellen- und Abenteuerband enthält neben einer kurzen Beschreibung des Landes zwei dort spielende Abenteuer:

- Das Chamäleon
- Der Fluch des siebten Mondscheitens

2001

Amerika – In Städten und Wäldern

Das erste Quellenbuch über den klassischen Schauplatz der Erzählungen von H. P. Lovecraft und zahlreicher Abenteuer für CTHULHU. Es enthält keine Abenteuer.

2008 erschien eine komplette Neubearbeitung.

In Labyrinthen – Dunkle Pfade im Osten

Eine Sammlung von vier klassischen und einem neuen Abenteuer:

- Das Nest
- Der Fall
- Das entsetzlich einsam gelegene Haus im Wald *
- Autonarren
- Der Gott im Labyrinth

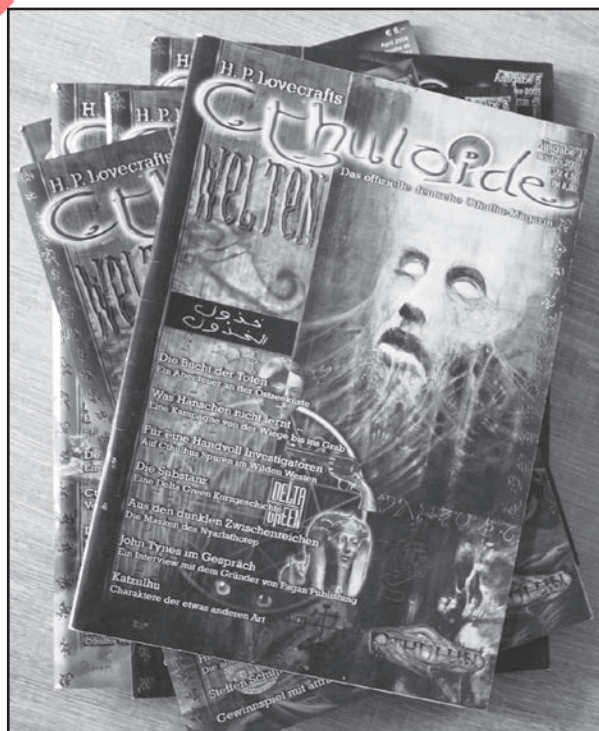
Spielleiterschirm

Neben Spielleitermaterial findet sich hier das Abenteuer:

- Der Tod in Aylesbury

In Nyarlathoteps Schatten

Die als Box veröffentlichte, weltumspannende Kampagne von New York bis Shanghai besteht aus dem eigentlichen Abenteuerbuch, einem Spielhilfenheft mit den Handouts und einem Quellenbuch, mit dem der Spielleiter seine Spieler aus dem stauberfüllten New York hinaus in Londons verschwiegene Clubs und dunkle Kanäle, in das islamische Kairo, in die Wohnzimmer leichtlebiger kenianischer Plantagenbesitzer, ins Herz australischer Wüsten und letztlich nach Shanghai, das Paradies der Spione und Glücksritter, führen kann.



Cthuloide Welten (Magazin)

In dem von 2001 bis 2011 erscheinenden Magazin mit insgesamt 21 Ausgaben finden sich Unmengen von Abenteuern und Hintergrundmaterial. Viele dieser Abenteuer, wie auch bestimmte Hintergrundartikel wurden inzwischen als PDFs des *Cthuloide Welten Archiv* wiederveröffentlicht.

2002

Berlin – Im Herzen der großen Stadt

Mit diesem Quellen- und Abenteuerband beginnt die Veröffentlichung von ausschließlich eigenem Material von deutschen Autoren. Typisch ist die Kombination von möglichst historisch korrekten und ausführlichen Hintergrundartikeln – hier zur Weltstadt Berlin – mit sorgfältig recherchierten Szenarien.

Enthalten sind zwei Abenteuer:

- Der tanzende Faun
- Jahrhundertsommer

Kleine Völker – Düstere Kobolde aus Erdestiefen

Es sind nicht die Zwerge und Elfen, wie man sie aus anderen Rollenspielen kennt. Es sind die sagenhaften und verborgenen Koboldgestalten des Cthulhu-Mythos, die hier und da in düsteren Winkeln oder in der Erde hausen und den Menschen das Leben zum Alptraum machen können, darunter nicht zuletzt ... die Nibelungen.

Neben einem Hintergrundkapitel über die „düsteren Kobolde aus Erdestiefen“ enthält dieser Band zwei Abenteuer:

- Siegfriedslust
- Gestohlene Leben

Auf den Inseln

Die erste von deutschen Autoren verfasste Kampagne erscheint wiederum als Box. Sie besteht aus drei auch einzeln spielbaren Abenteuern, die das Flair der Nordseeregion in den 1920ern transportieren.

Neben dem voluminösen Kampagnenband sind mehrere farbige historische Karten enthalten, außerdem ein im Rahmen der Kampagne einsetzbares Sagenbüchlein mit typischen friesischen Sagen, die auf die Abenteuer zugeschnitten wurden. Zudem liegen sämtliche Handouts in Farbe gedruckt bei.

Die Kampagnenbox enthält drei Abenteuer:

- Mediis tranquillum in undis
- Ekke Nekkepenn
- Der Ruf des Meeres

Cthulhu 1000 AD

Der erste *Cthuloide Welten Sonderband* dreht die Uhr des lovecraftschen Horrors um tausend Jahre zurück, geradezu ins finstere Hochmittelalter, und erschließt es als neuen Spielhintergrund – eine Welt, in der das Leben härter und das Grauen ursprünglicher war.

Enthalten ist das Abenteuer:

- Die Gruft (Mittelalter)

2003

Um Ulm herum

Der Regionalband berichtet über die Lande der Schwaben: Geschichte, Politik, Leben in den 1920ern, Land und Leute, Lebensart, wichtige Orte, Burgen, Höhlen, Altertümer, Sagen und mehr, mit besonderem Blick auf die Schwäbische Alb.

Enthalten sind zwei Abenteuer:

- Unsere Liebe Frau aus den Wäldern
- Das blaue Tor

Malleus Monstrorum – Kreaturen, Götter & verbotenes Wissen

Das Kompendium der Mythoswesen, ihrer Götter und der absurdesten Kreaturen, die sich der menschliche Geist noch oder schon nicht mehr vorstellen kann. Über 140 Grauenhaftigkeiten sind in diesem „Monsterhammer“ versammelt, darunter auch alle Kreaturen, die man in deutschen Abenteuern neu antreffen konnte sowie unheimliche Dinge, die in cthulhoiden Geschichten bekannter deutscher Autoren auftauchen.

Das Quellenbuch enthält keine Abenteuer.

Die zweite Edition ist 2008 erschienen.

Hinter den Schleiern

Der zweite *Cthuloide Welten Sonderband* widmet sich speziell „exotischen“ Spielhintergründen, denn *Hinter den Schleiern* liegen unzählige Welten verborgen, hinter den Schleiern der Zeiten wie den Schleiern der Dimensionen. Die Großen Alten und ihre Diener waren schon da, als die ersten Menschen sich mit Faustkeilen die Köpfe einschlugen, und sie werden es noch sein, wenn die Erde eine verseuchte lebensfeindliche Wüste ist.

Der Band enthält neben einem kurzen Hintergrundkapitel (*Cthulhu 1200 AD*) vier Abenteuer:

- Der Zirkel des Baphomet * (Mittelalter)
- Der Goldene Skorpion * (WildWest)
- Die Spur der schwarzen Katzen * (Katzulhu)
- Projekt Pi * (NOW)

Kinder des Käfers

Der Abenteuerband ist speziell für Einsteiger konzipiert. Angehende Spielleiter finden hilfreiche Tipps, es wurden leicht zu leitende Szenarien ausgesucht. Die Abenteuer sind ebenso für angehende Spieler gedacht.

Der Abenteuerband enthält vier Abenteuer:

- Mr. Corbitt
- Das knarrende und windschiefe Haus
- Devil's Hole
- Kinder des Käfers

Cthulhu Spieler-Handbuch, Erste Edition

Das Spieler-Handbuch enthält alle Regeln und Informationen, die man benötigt, um als Spieler auf die Jagd nach dem kosmischen Grauen von fernen Sternen zu gehen und unglaubliche, gruselige und packende Horror-Abenteuer zu erleben.

Das Regelwerk enthält zudem ein Soloabenteuer:

- Schatten über Arkham

Die zweite Edition ist 2007, die dritte Edition 2011 erschienen.

Cthulhu Spielleiter-Handbuch, Erste Edition

In diesem Regelwerk finden sich alle geheimen Informationen über den entsetzlichen Cthulhu-Mythos, seine verbotenen Bücher, grässlichen Kreaturen und übermächtigen Götter, dunklen Kulte und mysteriösen Orte, Zaubersprüche und magischen Rituale. Zum Spiel benötigt der Spielleiter auch das *Spieler-Handbuch*, das alle Regeln des Spiels enthält.

Enthalten sind fünf Abenteuer:

- Kerkerwelten *
- Nachts im Schwarzwald *
- Der Gaukler von Jusa *
- Am Rande der Finsternis *
- Blues für Marnie *

Die zweite Edition ist 2007, die dritte 2011 erschienen.

Deutschland – Blutige Kriege & Goldene Jahre

Diese Box enthält nicht nur einen ausführlichen Quellen- und Hintergrundband, der alle erdenklichen Aspekte des Lebens in Deutschland in den 1920er Jahren vorstellt, sondern auch einen Abenteuerband mit drei in Deutschland spielenden Abenteuern. Zudem liegen ein Heft mit der Vorstellung sämtlicher deutschen Gliedstaaten und eine große farbige Deutschlandkarte bei.

Enthalten sind die Abenteuer:

- 🐉 **Tempus fugit! ***
- 🐉 **Finstere Glut**
- 🐉 **Sucht nach Leben**

Die zweite Edition ist 2011 erschienen.

2004

Terror Britannicus

Die *Cthuloide Welten Bibliothek* nimmt ab jetzt den Platz der *Cthuloide Welten Sonderbände* ein. Der erste Band konzentriert sich auf den Schauplatz Großbritannien und enthält zwei Abenteuer:

- 🐉 **Häupter des Schreckens**
- 🐉 **Geister in Loch Feinn**

Aus Äonen

Der zweite Band der *Cthuloide Welten Bibliothek* enthält einen Quellenteil über die Anderswelt der keltischen Mythen und ihre Verbindung zum Cthulhu-Mythos und fünf wiederum in sehr verschiedenen Settings angesiedelte Abenteuer:

- 🐉 **Der Blutsauger von Schwarzbrunn** (Mittelalter)
- 🐉 **Garten der Lüste** (Mittelalter)
- 🐉 **Die Zeit der dunklen Träume** (Gaslicht)
- 🐉 **Fairy Tales**
- 🐉 **Das Icarus-Projekt** (Zukunft)

London – Im Nebel der Themse

Der Quellen- und Abenteuerband beschreibt die britische Hauptstadt nicht nur für die 1920er Jahre, sondern auch für das Victorianische Zeitalter. Er enthält zwei Abenteuer:

- 🐉 **Nebel der Wahrheit** (Gaslicht)
- 🐉 **Elwoods Kinder**

Necronomicon – Geheimnisse des Mythos

Das Quellenbuch beschreibt hunderte Bücher über den Cthulhu-Mythos und Okkultismus sowie dutzende magische Artefakte. Man erfährt außerdem, wie man Mythosbuchauszüge selbst schreibt und Texte verschlüsselt. Dieses Buch ist die weltweit umfassendste Sammlung cthuloider Bücher und Artefakte für CTHULHU, es enthält keine Abenteuer.

Die zweite Edition ist 2008 erschienen.

Horror im Orient-Express (4 Bände mit Box)

In dieser Kampagne, die 2004 bis 2005 in vier Bänden veröffentlicht wird, werden die Investigatoren mit dem legendärsten und luxuriösesten aller Züge durch ganz Europa geführt und erleben Abenteuer in London, Paris und Frankreich, Lausanne und der Schweiz, Mailand, Venedig, Triest und Italien, Zagreb, Belgrad, Sofia und auf dem Balkan, und schließlich in Konstantinopel. Hierzu gibt es eine passende Kampagnenbox und allerlei Zubehör.

Band 1: London beschreibt den Beginn der Reise und enthält zugleich alles Quellenmaterial über den Orient-Express sowie wichtiges Spielmaterial für die weitere Kampagne.

Band 2: Von Paris in die Alpen markiert den Beginn der Suche nach den Einzelteilen eines uralten Artefakts. Dieser Band enthält Regionalia über Frankreich, die Schweiz, Paris und Lausanne sowie einen Zugbegleiter zum Orient-Express für die Spieler und eine ausführliche Übersicht über Fremde, die den Investigatoren auf der Zugfahrt begegnen können.

Band 3: Von Italien nach Zagreb verschafft den Investigatoren zahlreiche der gesuchten Einzelteile und enthält Regionalia über Italien und die Städte Mailand, Venedig und Triest.

Band 4: Über den Balkan nach Konstantinopel bietet das fulminante Finale der Kampagne – oder eigentlich eine ganze Reihe von finalen Konfrontationen. Der Band enthält Regionalia über den Balkan, die Türkei und die Stadt Konstantinopel.

2005

Geisterschiffe

Ein Quellenteil erzählt von den Legenden der See und den im dunklen Nachtmeer verborgenen Geheimnissen des Cthulhu-Mythos und bietet eine Vielzahl von Ideen und Informationen für Abenteuer zur und an der See.

Der Band enthält fünf Abenteuer:

- 🐉 **Schweres Wachs**
- 🐉 **Ein Schiff wird kommen**
- 🐉 **Die Büste der Lady Grey** (Gaslicht)
- 🐉 **Tod an Bord**
- 🐉 **Gleißendes Feuer**

Bleicher Mond

Der dritte Band der *Cthuloide Welten Bibliothek* enthält zwei Abenteuer:

- 🐉 **Bleicher Mond**
- 🐉 **König...! Reich...! Unten...!**

Jenseits der Schwelle

Der vierte Band der *Cthuloide Welten Bibliothek* enthält vier Abenteuer:

- 🐉 **Flüssige Finsternis**
- 🐉 **Der Herr der Winde**
- 🐉 **Die Plantage**
- 🐉 **Das Schloss in den Bergen**

Wolfgang Hohlbeins Der Hexer von Salem

Dieser Band erschließt das Setting „Der Hexer von Salem“ nach Wolfgang Hohlbein. In dem Buch finden sich alle Hintergrundinformationen, um als Spieler in den klassischen Abenteuern und in den 1920ern Seite an Seite mit Robert Craven gegen die Großen Alten und ihre Handlanger kämpfen zu können. Pulp Cthulhu!

Enthalten ist das Abenteuer:

- 🐉 **Das Erbe der Templar**

Festival obscure – Jahrmärkte und Fahrendes Volk

Neben einem Quellenteil über Volksfeste in den 1920ern und einem Einblick in das Alltagsleben der Schausteller findet sich hier eine umfangreiche Beschreibung eines typischen Jahrmarktes als universellem Abenteuerschauplatz mit vielen Attraktionen und spielfertigen Personen.

Der Band enthält drei Abenteuer.

- 🐉 **Eine Frage der Perspektive**
- 🐉 **Das doppelte Lottchen**
- 🐉 **Der Lachende Mann**